

DESCENT:™

WĘDRÓWKI W MROKU

DRUGA EDYCJA

INSTRUKCJA I KSIĘGA PRZYGÓD

WPROWADZENIE

Zdradziecka Jaszczurza Królowa, Válynadra, ocknęła się z letargu. Jej plugawe sługi, smoczy mieszaniocy, wyruszyły w świat, siłą śmierci i zniszczenia. Sama królowa, żądna złota, opuściła legowisko – tylko garstka dzielnych bohaterów może zapędzić ją z powrotem w głąb ziemi i zniszczyć jej okrutnych stronników!

Legowisko jaszczura jest rozszerzeniem do gry *Descent: Wędrowki w mroku 2. edycja*, wzbogacającym rozgrywkę o nowych bohaterów, potwory, klasy, przygody i wiele innych elementów, a także wprowadzającym zasady sekretnych pomieszczeń i pogłosek.

LISTA ELEMENTÓW

W pudełku z tym rozszerzeniem znajdują się następujące elementy:

- Instrukcja/Księga Przygód
- 2 figurki bohaterów
- 8 figurek potworów, w tym:
 - 5 ognistych chochlików;
 - 3 kremowe i 2 czerwone
 - 3 smoczych strażników;
 - 2 kremowych i 1 czerwony
- 2 arkusze bohaterów
- 38 małych kart, w tym:
 - 22 karty klas
 - 4 karty przedmiotów sklepowych aktu I
 - 5 kart przedmiotów sklepowych aktu II
 - 4 karty stanów
 - 1 karta przeszukiwania
 - 2 karty reliktyw
- 31 dużych kart, w tym:
 - 8 kart mrocznego władcy
 - 4 karty potworów
 - 2 karty popleczników
 - 3 karty wydarzeń podróży



PRZEGLĄD ELEMENTÓW

W tej części instrukcji szczegółowo opisano wszystkie elementy gry.

PLASTIKOWE FIGURKI

Bohaterów i potwory z tego rozszerzenia będą na planszy przedstawiać plastikowe figurki.



ARKUSZE BOHATERÓW

Każdemu z bohaterów z tego rozszerzenia odpowiada arkusz bohatera, zawierający wszystkie informacje, które musi posiadać gracz, aby wcielić się w daną postać.



KARTY KLASY

Te karty dzieli się na dwie odrębne talie, przedstawiające dwie występujące w rozszerzeniu klasy bohaterów: czempiona i geomantę. W każdej talii znajdują się umiejętności oraz początkowy ekwipunek danej klasy.



KARTY PRZEDMIOTÓW SKLEPOWYCH

Te karty należy dodać do istniejących talii przedmiotów sklepowych – przedstawiają różne elementy ekwipunku, które bohaterowie mogą znaleźć lub zakupić podczas rozgrywki. Dzieli się je na karty aktu I i aktu II.



KARTY STANÓW

Te karty opisują zasady nowego stanu: „podpalenia”.



KARTA PRZESZUKIWANIA

Ta karta przedstawia wejście do sekretnego pomieszczenia, które bohaterowie mogą odnaleźć podczas swoich przygód.



KARTY RELIKTÓW

Karty reliktyw przedstawiają wyjątkowe, potężne przedmioty dostępne podczas rozgrywania kampanii.



KARTY MROCNIEGO WŁADCY

Te karty mrocznego władcy przedstawiają nową klasę dostępną dla niego podczas kampanii: oprawcę. Ponadto, w rozszerzeniu znajduje się jedna karta, którą mroczny władca może zdobyć jedynie jako nagrodę za zwycięstwo podczas konkretnej przygody.



KARTY POTWORÓW

Każdy potwór z tego rozszerzenia posiada po jednej karcie aktu I i aktu II. Znajdują się na niej wszystkie informacje dotyczące danego potwora.



KARTY POPLECZNIKÓW

Te karty zawierają wszystkie informacje dotyczące nowego potężnego wroga – Valyndry. W rozszerzeniu znajdują się dwie karty Valyndry, po jednej karcie dla aktu I i aktu II.

KARTY WYDARZEŃ PODRÓŻY

Z tych kart korzysta się podczas rozgrywania kampanii, aby ustalić, czy w trakcie podróży nie doszło do jakiegoś wydarzenia.

KARTY SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Te karty opisują sekretne pomieszczenia, które bohaterowie mogą odnaleźć i zbadać podczas swoich przygód. Opisano na nich specjalne zasady oraz nagrody za całkowite zbadanie poszczególnych sekretnych pomieszczeń.

KARTY POGŁOSEK

Te karty zapewniają mrocznemu władcy nowe środki, którymi może nastawać na bohaterów podczas kampanii. Niektóre z nich kart odpowiadają przygodom z Księgi Przygód. Gracze mogą rozegrać je pomiędzy normalnymi częściami kampanii.

KARTY ZAAWANSOWANYCH PRYZGÓD

Te karty opisują przygody, które gracze mogą wybrać podczas kampanii. Wchodzi do gry jako nagrody za wygranie pewnych przygód; dopóki nie zostaną ukończone, pozostaną na środku obszaru gry.

KAFELKI PLANSZY

Te przypominające puzzle kafelki przedstawiają różne miejsca, które bohaterowie odwiedzą podczas swoich przygód. Każda przygoda posiada własny układ kafelków. Wszystkie kafelki planszy są dwustronne: na jednej stronie znajdują się wnętrza, na drugiej miejsca na wolnym powietrzu.

KAFELEK SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

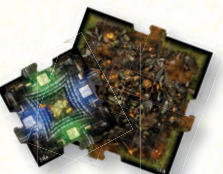
Ten unikalny kafelek planszy przedstawia sekretne pomieszczenie, które może zostać odnalezione podczas każdej przygody. Od normalnych kafelków planszy odróżnia go kształt – jego krawędzie są proste, nie przypominają boków puzzli.

ŻETON POPLECZNIKA

Ten żeton służy do zaznaczania na planszy miejsca pobytu poplecznika. W przypadku tego rozszerzenia, tym poplecznikiem jest Valyndra. Rysunek na żetonie odpowiada rysunkowi na odpowiedniej karcie poplecznika.

ŻETONY KLASY

Te żetony wykorzystuje się w połączeniu z nowymi klasami z tego rozszerzenia. Z żetonów chowańca korzysta geomanta, a z żetonów odwagi – czempion.



ŻETON WEJŚCIA DO SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Ten żeton przedstawia tajny korytarz, prowadzący do sekretnego pomieszczenia. Kiedy gracze wylosują odpowiednią kartę przeszukiwania, umieszczają go na planszy, aby zaznaczyć, z którego miejsca bohaterowie mogą przedostać się do sekretnego pomieszczenia.

ŻETONY STANÓW

Te żetony odpowiadają karcie stanu podpalenia i służą do zaznaczania potworów i bohaterów, którzy znajdują się pod jego wpływem.

ŻETONY WYZWAŃ

Te żetony wykorzystuje się w połączeniu z sekretnymi pomieszczeniami. Przedstawiają różne testy atrybutów i potwory, z którymi bohaterowie muszą się zmierzyć, aby otrzymać nagrodę należną za zbadanie sekretnego pomieszczenia.

ŻETONY NIEAKTYWNYCH POTWORÓW

W trakcie niektórych przygód te żetony umieszcza się na kartach potworów, aby zaznaczyć, że danych grup potworów nie można aktywować.

ŻETONY OBRAŻEŃ I ZMĘCZENIA

Te żetony służą do zaznaczania obrażeń i punktów zmęczenia, które bohaterowie otrzymali podczas danej przygody. Żetony obrażeń służą też do zaznaczania obrażeń odniesionych przez potwory i popleczników.

SYMBOL ROZSZERZENIA „LEGOWISKO JASZCZURA”

Wszystkie karty i arkusze z tego rozszerzenia posiadają symbol rozszerzenia *Legowisko jaszczura*, aby łatwo można było odróżnić je od elementów z gry podstawowej.

PRZYGOTOWANIE ROZSZERZENIA

Zasady tego rozszerzenia zakładają, że gracze rozgrywają *Legowisko jaszczura* jako część kampanii (patrz strona 4). Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć wszystkie żetony i kafelki planszy z tekturowych ramek. Następnie należy:

- Włączyć do gry nowe karty:** Wszystkie karty przedmiotów sklepowych i wydarzeń podróży z tego rozszerzenia należy dodać do odpowiednich talii. Zanim gracze potasują talię przeszukiwania, należy z niej usunąć kartę „Nic” i zastąpić ją kartą przeszukiwania „Tajne przejście”. Grający powinni się upewnić, że w talii przeszukiwania znajduje się tylko jedna kopia karty „Tajne przejście” (jeśli wykorzystują jednocześnie inne rozszerzenia). Następnie gracze tasują karty sekretnego pomieszczenia i umieszczają je zakryte obok talii przeszukiwania. Nowe karty klas, stanów, relikwów, mrocznego władcy, potworów i popleczników należy dodać do odpowiednich pul. Działają one w taki sam sposób, jak ich odpowiedniki z gry podstawowej.
- Przygotować karty zaawansowanych przygód i pogłosek:** Dopóki karty zaawansowanych przygód nie będą wymagane, należy je trzymać w pudełku. Karty pogłosek należy potasować i umieścić zakryte obok talii mrocznego władcy. Rozpoczynając nową kampanię, gracz-mroczny władca dobiera z tej talii trzy karty (patrz strona 6).
- Włączyć do gry pozostałe elementy:** Arkusze bohaterów, figurki bohaterów i potworów, wszystkie żetony i kafelki planszy z tego rozszerzenia należy dodać do odpowiednich stosów, pul i zapasów.

Uwaga: Zanim gracze włączą do gry elementy i zasady *Legowiska jaszczura* po raz pierwszy, powinni rozpocząć nową kampanię.



ZASADY ROZSZERZENIA „LEGOWISKO JASZCZURA”

W tej części instrukcji opisano sposób połączenia zasad i elementów tego rozszerzenia z podstawową grą *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*. Kiedy gracze zakończą przygotowanie elementów rozszerzenia (patrz „Przygotowanie rozszerzenia” na stronie 3), powinni sięgnąć do znajdujących się tutaj zasad wykorzystywania ich w grze.

Podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Legowisko jaszczura* gracze powinni wykorzystywać **wszystkie** nowe elementy, opisane w tej części instrukcji. Treść tej instrukcji zakłada, że gracze wykorzystują rozszerzenie jako część kampanii. Te zasady są kompatybilne zarówno z kampanią „Run Cienia” z gry podstawowej, jak również z wszystkimi innymi kampaniami z przyszłych rozszerzeń.

PRZYGODY

W tym rozszerzeniu znajduje się pięć nowych przygód. Można je znaleźć w Księdze Przygód, zamieszczonej na końcu tej instrukcji. Każda z nich składa się z jednego lub dwóch spotkań. Przygody wplata się w istniejącą kampanię za pomocą kart pogłosek i zaawansowanych przygód (patrz „Pogłoski” na stronie 7).

NIEAKTYWNE POTWORY

Podczas niektórych przygód z tego rozszerzenia określone grupy potworów są NIEAKTYWNE. Kiedy grupa potworów jest nieaktywna, gracz-mroczny władca umieszcza na odpowiedniej karcie potwora żeton nieaktywnych potworów. Nieaktywnych potworów nie można aktywować ani wpływać na nie za pomocą kart mrocznego władcy, chyba że pozwalają na to zasady danej przygody.

Jeśli grupa potworów jest nieaktywna, nieaktywne są **wszystkie** należące do niej figurki. Nieaktywne figurki na planszy blokują pole widzenia i ruchy innych figurek, mogą też stać się celem ataków innych figurek – gracz-mroczny władca rzuca kośćmi obrony zgodnie z normalnymi zasadami. Jeśli w przygodzie nie zapisano inaczej, graczy obowiązuje generalna zasada: jeśli nieaktywny potwór otrzyma dowolną liczbę ♥ (z dowolnego powodu), gracz-mroczny władca natychmiast odrzuca żeton nieaktywnych potworów z karty potwora, odpowiadającej danej grupie potworów. Od tej pory nie uważa się jej za nieaktywną i mroczny władca może ją aktywować podczas swojej tury zgodnie z normalnymi zasadami.

NOWE KLASY BOHATERÓW

W tym rozszerzeniu można znaleźć dwie nowe klasy bohaterów: czempiona i geomantę. Przynależą one do archetypów, odpowiednio, Wojownika i Maga. Podczas przygotowania do gry, gracze wcielający się w bohaterów mogą je wybrać zgodnie z normalnymi zasadami.



ŻETONY ODWAGI

Klasa czempiona posiada kilka umiejętności, które korzystają z żetonów odwagi. Te żetony wykorzystuje się wyłącznie z klasą czempiona, poza tym nie posiadają żadnej innej funkcji. Kiedy podczas przygotowania do gry gracz wybierze klasę czempiona, podbiera wszystkie żetony odwagi i umieszcza je na osobnym stosie w pobliżu swojego obszaru gry.



Za każdym razem, kiedy zasady nakazują graczowi „otrzymać jeden żeton odwagi”, gracz bierze jeden żeton odwagi ze stosu i umieszcza go na swoim arkuszu bohatera. Za każdym razem, kiedy gracz wydaje żeton odwagi (zazwyczaj, aby aktywować efekt jednej z umiejętności czempiona), usuwa go z arkusza swojego bohatera i odkłada go z powrotem na stos żetonów. **Żetony odwagi pozostają na arkuszu bohatera pomiędzy spotkaniami, ale po zakończeniu danej przygody należy je odrzucić.** Jeśli graczowi skończą się żetony odwagi, nie może wykorzystywać żadnych żetonów zastępczych – zapas żetonów odwagi jest ograniczony do ich liczby.

CHOWAŃCE „ZAKŁĘTE KAMIENIE”

Klasa geomanty posiada umiejętności, które pozwalają bohaterowi przyzywać i kontrolować chowańce nazywane Zakłętymi Kamieniami. Podlegają one wszystkim zasadom dotyczącym chowańców (patrz „Chowańce” na stronie 17 instrukcji do *Descenta: Wędrówek w mroku 2. edycji*) z wyjątkami opisanymi na karcie chowańca „Zakłęty Kamień”. Geomanta może posiadać na planszy kilka chowańców tego rodzaju. Każdy Zakłęty Kamień posiada statystyki i zdolności opisane na karcie chowańca „Zakłęty Kamień” i każdy musi być osobno aktywowany.



Gracz-bohater prowadzący geomantę może w dowolnym momencie swojej tury usunąć z planszy jeden bądź więcej żetonów Zakłętych Kamieni. Jeśli geomanta skorzysta ze swojej zdolności przyzywania na planszę Zakłętego Kamienia w momencie, w którym na planszy znajduje się już tyle Zakłętych Kamieni, na ile pozwala jego limit (początkowo jeden), gracz musi najpierw odrzucić jakiś Zakłęty Kamień z gry i dopiero wtedy rozpatrzyć tę zdolność. Jeśli Zakłęty Kamień zostanie pokonany, należy go usunąć z planszy.

KARTY MROCZNEGO WŁADCY

Wśród nowych kart mrocznego władcy znajduje się siedem, należących do nowej klasy: oprawcy. Działają one w ten sam sposób, co karty klasy mrocznego władcy z gry podstawowej.

Pojedyncza karta mrocznego władcy „Nagroda za pogłoski” nie posiada kosztu w punktach doświadczenia i nie może jej kupić w normalny sposób. Mroczny władca może ją otrzymać wyłącznie jako nagrodę za przygodę. Kiedy mroczny władca otrzyma tę kartę, wtasowuje ją do swojej talii mrocznego władcy zgodnie z normalnymi zasadami.

STAN (PODPALENIE)

W tym rozszerzeniu znajdują się karty i żetony stanu podpalenia. Należy je dodać do zapasu żetonów i kart stanów z gry podstawowej. Niektóre zdolności potworów i przedmiotów, a także specjalne zasady przygody mogą sprawić, że dana figurka zostanie podpalona. Zasady podpalenia zostały opisane na odpowiadającej im karcie stanu.



SEKRETNE POMIESZCZENIA

Sekretne pomieszczenia rozbudowują istniejące przygody, pozwalając bohaterom odkryć tajne przejścia prowadzące do nieodkrytych komnat, zawierających cenne skarby. Dzięki efektom nowej karty przeszukiwania te sekretne pomieszczenia mogą pojawić się w grze podczas dowolnej przygody. Sekretne pomieszczenia są całkowicie opcjonalne, bohaterowie nie muszą ich odwiedzać, aby ukończyć przygodę.

ODKRYWANIE SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Kiedy któryś z graczy wylosuje kartę przeszukiwania „Tajne przejście”, zgodnie z jej treścią umieszcza na swoim polu żeton wejścia do sekretnego pomieszczenia. Znajdujący się na tym polu bohaterowie mogą ZBADAĆ sekretne pomieszczenie, wydając jeden punkt ruchu lub postępując zgodnie z treścią karty przeszukiwania „Tajne przejście” (patrz „Badanie sekretnego pomieszczenia”, poniżej).

Ważne: Jeśli karta przeszukiwania „Tajne przejście” zostanie dobrana, kiedy figurka bohatera znajduje się poza planszą (np. podczas kroku podróży), gracze losują w jej miejsce nową kartę przeszukiwania, a następnie wtasowują „Tajne przejście” z powrotem do talii przeszukiwania.

BADANIE SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Bohater znajdujący się na tym samym polu, co żeton wejścia do sekretnego pomieszczenia, może wydać jeden punkt ruchu, aby ZBADAĆ to pomieszczenie. Jeśli gracz się na to zdecyduje, losuje jedną kartę sekretnego pomieszczenia i rozpatruje jej specjalne zasady. Wiele kart sekretnego pomieszczenia nakazuje graczowi umieścić na planszy kafelki sekretnego pomieszczenia. W takim wypadku gracz postępuje zgodnie z poniższymi instrukcjami:

- Wykłada sekretne pomieszczenie:** Gracz umieszcza odpowiedni kafelek sekretnego pomieszczenia obok znajdującej się na środku obszaru gry planszy (nie łączy go jednak z istniejącą planszą). Gracz powinien się upewnić, że kod kafelka sekretnego pomieszczenia odpowiada kodowi kafelka podanemu na karcie.
- Przesuwa bohatera:** Gracz usuwa figurkę swojego bohatera z planszy i umieszcza ją na polu wejścia kafelka sekretnego pomieszczenia (oznaczonym symbolem wejścia do sekretnego pomieszczenia).
- Mroczny władca wykłada żetony wyzwania:** Gracz-mroczny władca losuje tyle żetonów wyzwania, ilu bohaterów bierze udział w grze, i (nie podglądając treści tych żetonów) umieszcza je zakryte w rogach sekretnego pomieszczenia. Na danym polu może się znajdować tylko jeden żeton wyzwania. Żetony muszą zostać wyłożone tak, jak zaprezentowano to na rysunku „Przygotowanie sekretnego pomieszczenia” na stronie 6.

WEJŚCIE DO SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Żeton wejścia do sekretnego pomieszczenia zaznacza pole, z którego bohaterowie mogą wejść do sekretnego pomieszczenia, aby je zbadać. Znajdujący się na tym żetonie symbol odpowiada jednemu z pól kafelka sekretnego pomieszczenia. Wszystkie pola zawierające ten symbol są POLAMI WEJŚCIA DO SEKRETNEGO POMIESZCZENIA.

Jeśli podczas tury gracza figurka jego bohatera znajduje się na polu wejścia do sekretnego pomieszczenia, może on wydać jeden punkt ruchu, aby umieścić swoją figurkę na dowolnym innym polu wejścia do sekretnego pomieszczenia. Te pola ze sobą nie sąsiadują, ale bohaterowie mogą poruszać się pomiędzy nimi w taki sposób, jakby ze sobą sąsiadowały. Potwory nie mogą korzystać z wejść do sekretnych pomieszczeń.

Jeśli gracz-bohater przesunie swoją figurkę na pole wejścia do sekretnego pomieszczenia, które jest już zajęte, umieszcza swoją figurkę na dowolnym najbliższym pustym polu.



WEJŚCIE DO SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

ŻETONY WYZWAŃ

Kiedy figurka bohatera sąsiaduje z polem lub znajduje się na polu zawierającym zakryty żeton wyzwania, gracz może wykonać akcję przeszukiwania, aby odwrócić taki żeton (nie należy losować karty przeszukiwania). Na awersie żetonu wyzwania znajduje się symbol potwora lub atrybutu.

Jeśli na odkrytym żetonie wyzwania widnieje symbol potwora, umieszcza się go na najbliższym pustym polu (licząc od pola, na którym znajdował się odkrywany żeton) i uważa za pomniejszego potwora wskazanego rodzaju. Ten potwór nie wlicza się do limitów wielkości grup potworów mrocznego władcy. Odkryty w ten sposób potwór wykorzystuje odpowiednią kartę potwora z obecnego aktu. **Jeśli odkryty potwór należy do grupy, która jest obecnie nieaktywna, żeton wyzwania należy natychmiast odrzucić.**

Jeśli na odkrytym żetonie wyzwania widnieje symbol atrybutu (☀, ☁, ☁ lub ☁), bohater musi natychmiast wykonać test danego atrybutu. Jeśli test zakończy się sukcesem, gracz natychmiast losuje kartę przeszukiwania i odrzuca żeton wyzwania. Jeżeli test zakończy się porażką, będzie musiał odrzucić żeton, ale nie losuje już karty przeszukiwania.

Jeśli na początku tury mrocznego władcy na kafelku sekretnego pomieszczenia znajduje się jakiś bohater, gracz-mroczny władca może odrzucić z tego kafelka jeden żeton wyzwania lub figurkę potwora. Gracz-mroczny władca dokonuje tego wyboru zanim dobierze swoją kartę mrocznego władcy. Odrzuconego żetonu nie odkrywa się. Takie działanie może doprowadzić do całkowitego zbadania sekretnego pomieszczenia (patrz poniżej), ale pozwala mrocznemu władcy kontrolować, ile czasu bohaterowie poświęcą na badanie danego sekretnego pomieszczenia i ile kart przeszukiwania może im się udać zdobyć.

NAGRODY ZA ZBADANIE SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Gdy na kafelku sekretnego pomieszczenia nie będzie już żadnych żetonów wyzwania i figurek potworów, tura aktywnego gracza ulega zatrzymaniu, aby rozpatrzyć efekty „nagrody” z karty sekretnego pomieszczenia. Jeśli na kafelku sekretnego pomieszczenia znajduje się kilka figurek bohaterów, gracze-bohaterowie wybierają, który z nich rozpatrzy efekt nagrody z karty sekretnego pomieszczenia.

Następnie gracze usuwają wszystkie figurki bohaterów z kafelka sekretnego pomieszczenia i umieszczają je na najbliższych polu wejścia do sekretnego pomieszczenia pustych polach planszy głównej (jeśli kilka pól znajduje się w tej samej odległości od pola wejścia, gracz-bohater wybiera, na którym z takich pól umieścić swoją figurkę). Następnie kafelek sekretnego pomieszczenia i żeton wejścia do sekretnego pomieszczenia należy odrzucić.

Wreszcie gracz, którego turę zatrzymano, wznawia ją.

UTRATA PRZYTOMNOŚCI W SEKRETNYM POMIESZCZENIU

Jeśli bohater straci przytomność w sekretnym pomieszczeniu, obowiązują go wszystkie normalne zasady nieprzytomności, z jednym wyjątkiem: gracz-bohater umieszcza żeton swojego bohatera na polu żetonu wejścia do sekretnego pomieszczenia, nawet jeśli to pole nie jest puste.

TASOWANIE TALII SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Pod koniec każdego spotkania należy odrzucić wszystkie znajdujące się w grze karty sekretnego pomieszczenia, które nie zostały zdobyte jako nagrody. Pod koniec każdej przygody należy wtasować wszystkie odrzucone karty sekretnego pomieszczenia z powrotem do talii sekretnego pomieszczenia.

OPIS KARTY SEKRETNEGO POMIESZCZENIA



KARTA SEKRETNEGO POMIESZCZENIA



REWERS KARTY SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

1. **Nazwa:** Tutaj znajduje się nazwa danego sekretnego pomieszczenia.
2. **Specjalne zasady:** Tutaj opisano wszystkie specjalne zasady danego sekretnego pomieszczenia. Górną, zapisaną wytłuszczoną czcionką liniijkę należy rozpatrzyć natychmiast. Tekst zapisany kursywą to historia i tło fabularne karty, zaś reszta tekstu opisuje pozostałe specjalne efekty karty.
3. **Nagroda:** Tutaj opisano nagrodę, którą otrzymają bohaterowie, jeśli w sekretnym pomieszczeniu nie będzie żadnych żetonów wyzwania ani figurek potworów.

PRZYGOTOWANIE SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Na kafelku sekretnego pomieszczenia należy umieścić tyle losowych żetonów wyzwania, ilu bohaterów znajduje się w grze (żetony, które należy umieścić, oznaczono poniżej białymi cyframi). Na przykład, przy dwóch bohaterach należy umieścić na kafelku dwa żetony wyzwania. Żetony należy umieścić dokładnie tak, jak pokazano to na rysunku (po jednym w przeciwnych rogach pomieszczenia).



PRZYKŁAD SEKRETNEGO POMIESZCZENIA

Tomble wykonuje akcję przeszukiwania – wylosował kartę przeszukiwania „Tajne przejście”. Postępując zgodnie z poleceniami z karty, umieszcza żeton wejścia do sekretnego pomieszczenia na swoim obecnym polu. Zgodnie z treścią karty „Tajnego przejścia”, Tomble może natychmiast zbadać sekretne pomieszczenie. Gracz decyduje się tego nie robić i kontynuuje swoją turę.

Podczas późniejszej tury Tomble decyduje się jednak zbadać sekretne pomieszczenie. Znajdując się na polu żetonu wejścia do sekretnego pomieszczenia, wydaje jeden punkt ruchu, aby zbadać to pomieszczenie. Gracz zatrzymuje swoją turę i losuje kartę sekretnego pomieszczenia (w tym przypadku kartę „Rady Mroku”). Nakazuje mu umieścić na stole kafelek sekretnego pomieszczenia o kodzie S1B.

Gracze odnajdują kafelek sekretnego pomieszczenia o kodzie S1B, umieszczają go obok planszy przygody, a figurkę Tomble'a umieszczają na polu wejścia do sekretnego pomieszczenia tego kafełka. W grze bierze udział trzech bohaterów, dlatego gracz-mroczny władca losuje trzy żetony wyzwania i umieszcza je zakryte na odpowiednich polach kafełka.

Tomble wznawia swoją turę. Gracz wykonuje akcję przeszukiwania, aby odkryć sąsiadujący z jego bohaterem żeton wyzwania. Znajduje się na nim symbol . Tomble natychmiast wykonuje test , który kończy się sukcesem, co pozwala mu odrzucić ten żeton wyzwania i wylosować kartę przeszukiwania. Wreszcie Tomble wykorzystuje pozostały mu jeden punkt ruchu i przesuwa się na pole sąsiadujące z innym żetonem wyzwania. Jego obecna tura dobiega końca.

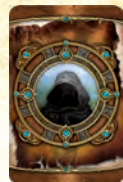
Podczas następnej tury Tomble wykonuje kolejną akcję przeszukiwania, aby odkryć sąsiadujący żeton wyzwania. Na odkrytym żetonie wyzwania znajduje się symbol . Tomble natychmiast wykonuje test , który kończy się porażką, co oznacza, że musi odrzucić ten żeton wyzwania, ale nie wylosuje karty przeszukiwania. Następnie Tomble otrzymuje dwa , aby przesuwać się na pole sąsiadujące z ostatnim żetonem wyzwania. Gracz wykonuje akcję przeszukiwania, aby odkryć sąsiadujący z jego bohaterem żeton wyzwania – tym razem jest to zombie.

Grisban decyduje się wejść do sekretnego pomieszczenia, aby pomóc Tomble'owi pokonać zombie. W trakcie swojej aktywacji Grisban przesuwa się do sekretnego pomieszczenia, wykonuje atak i zabija zombie. W sekretnym pomieszczeniu nie ma już żadnych żetonów wyzwania ani potworów, dlatego tura Grisbana ulega zatrzymaniu – bohaterowie rozpatrują nagrodę z karty sekretnego pomieszczenia „Rady Mroku”.

Po rozpatrzeniu nagrody Grisban i Tomble wracają na planszę przygody. Gracze odrzucają kafelek sekretnego pomieszczenia i żeton wejścia do sekretnego pomieszczenia. Następnie wznowieniu ulega tura Grisbana.

POGŁOSKI

Karty pogłosek zapewniają graczowi-mrocznemu władcy nowy sposób na wpływanie na bohaterów podczas fazy kampanii dowolnej kampanii. Takie karty posiadają szereg efektów, stanowią też główny sposób na wprowadzenie do kampanii przygód z *Legowiska jaszczura*.



KARTA POGŁOSEK

Ważne: Przed rozpoczęciem kampanii mroczny władca tasuje talię pogłosek i dobiera z niej na rękę trzy karty. Mroczny władca normalnie w trakcie kampanii nie dobiera nowych kart pogłosek, dlatego musi używać ich z rozwagą.

ZAGRYWANIE KART POGŁOSEK

Gracz-mroczny władca może podczas fazy kampanii zagrywać z ręki karty pogłosek. Każda karta pogłosek dokładnie określa chwilę, w której może zostać zagrana. Kiedy karta pogłosek zostanie zagrana, gracz-bohaterowie muszą natychmiast rozpatrzyć jej treść. Dopiero kiedy to zrobią, będą mogli kontynuować fazę kampanii. Gracz-mroczny władca może zagrać maksymalnie jedną kartę pogłosek na daną fazę kampanii.

Niektóre karty pogłosek można zagrać jedynie podczas aktu I kampanii. Na początku aktu II gracz-mroczny władca musi odrzucić wszystkie posiadane karty pogłosek, które można zagrać jedynie podczas aktu I. Nie dobiera jednak nowych kart, by zastąpić te, które musiał odrzucić.

Odrzuconych kart pogłosek nie wtasowuje się z powrotem do talii pogłosek. Jeśli w talii pogłosek skończą się karty, nie należy jej ponownie tasować. Jeśli gracz-mroczny władca otrzymuje polecenie dobrania karty pogłosek, a w talii pogłosek nie ma już kart, nie może on dobrać nowej karty pogłosek.

KARTY PRZYGÓD

Określenie „karty przygód” odnosi się zbiorczo do dwóch rodzajów kart: kart zaawansowanych przygód i kart pogłosek, na których znajdują się przygody (nazywanych również kartami przygód z pogłosek). Wszystkie karty przygód przedstawiają przygody, które gracje mogą wybrać podczas kroku wyboru następczej przygody fazy kampanii (patrz poniżej). Jedyna różnica między przygodami z pogłosek a zaawansowanymi przygodami wynika ze sposobu, w jaki stają się one dostępne dla graczy.

- Karty przygód z pogłosek zagrywa mroczny władca, zgodnie z poleceniem zawartym na odpowiedniej karcie. Kiedy taka karta zostanie umieszczona odkryta na środku stołu, staje się dostępną przygodą (patrz poniżej).
- Karty zaawansowanych przygód wchodzi do gry jedynie, kiedy nakaże to jakiś efekt gry, zazwyczaj część poświęcona nagrodom przygody z Księgi Przygód. Kiedy taka karta wchodzi do gry, należy ją umieścić odkrytą na środku stołu. Od tej pory staje się ona dostępną przygodą (patrz poniżej).

Za każdym razem, kiedy gracz (mroczny władca lub bohater) wybiera przygodę podczas kroku wybierania następczej przygody fazy kampanii, może wybrać dowolną z DOSTĘPNYCH PRZYGÓD: albo przygodę z notesu kampanii, albo przygodę z karty przygody, znajdującej się na obszarze gry. Kiedy gracz wybierze przygodę z karty przygody, gracje natychmiast rozpoczynają przygotowanie przygody zgodnie z normalnymi zasadami, korzystając z odpowiedniej przygody z Księgi Przygód.

Zanim gracje podejmą się przygody z karty przygody, muszą odbyć normalny krok podróży fazy kampanii. Jednakże zamiast odnosić się do mapy kampanii, gracje odnoszą się do symboli podróży znajdujących się na górze odpowiedniej karty przygody. Te symbole podróży rozpatruje się od lewej do prawej, jakby były ścieżką prowadzącą do danej przygody.

OPIS KARTY POGŁOSEK



KARTA POGŁOSEK

KARTA PRZYGODY
Z POGŁOSEK

1. **Nazwa:** Tutaj znajduje się nazwa danej karty pogłosek. Jeśli kartę można zagrać tylko podczas konkretnego aktu, tutaj będzie się również znajdował symbol tego aktu.
2. **Zasady:** Tutaj opisano wszystkie zasady danej karty pogłosek, w tym dokładny czas jej zagrania.
3. **Symbole podróży:** Tutaj znajdują się symbole podróży wykorzystywane podczas kroku podróży fazy kampanii.
4. **Tekst fabularny:** Tutaj znajduje się fabuła, wyjaśniająca dane pogłoski.

Karty przygód pozostają w grze do momentu ich zakończenia lub odrzucenia przez jakiś efekt gry. Nie ulegają one automatycznemu odrzuceniu na początku fazy kampanii i pozostają w grze pomiędzy sesjami, aż do momentu ich ukończenia.

Pomiędzy sesjami gracje powinni trzymać dostępne karty przygód w jakimś neutralnym miejscu, aby zaznaczyć, że bohaterowie nie podjęli się jeszcze przygód z tych kart. Kiedy bohaterowie lub mroczny władca wygra daną przygodę, zwycięzca może zachować odpowiadającą jej kartę razem z resztą swoich elementów, tak aby zaznaczyć, że wygrał.

KARTY PRZYGÓD KONKRETNYCH AKTÓW

Niektóre karty przygód posiadają w lewym górnym rogu symbole aktu I bądź aktu II. Takich przygód bohaterowie mogą się podjąć tylko podczas odpowiedniego aktu.

Jeśli tuż przed rozegranie interludium w grze znajduje się jedna lub więcej kart przygód aktu I, bohaterowie muszą wybrać jedną z nich i podjąć się jej (zanim będą mogli przejść do interludium). Po zakończeniu takiej przygody wszystkie pozostałe karty przygód aktu I należy odrzucić – nie wywołują one żadnego efektu.

KOŃCZENIE PRZYGÓD Z KART PRZYGÓD

W Księdze Przygód opisano wszystkie nagrody otrzymywane za zwycięstwo w danej przygodzie. Po zakończeniu przygody z karty przygody gracze odbywają fazę kampanii zgodnie z normalnymi zasadami.

Przygody z kart przygód, których podjęli się bohaterowie, nie są brane pod uwagę podczas sprawdzania liczby przygód wymaganych do ukończenia aktu. Są zawsze **dotatkowe**. Co więcej, gracze nie muszą podejmować się jakichkolwiek przygód z kart przygód, aby zakończyć kampanię. Ustalając, ile przygód w danym akcie wygrał mroczny władca, a ile bohaterowie, gracze ignorują przygody z kart przygód.

Przykład: W trakcie aktu I kampanii „Run Cienia” gracze-bohaterowie wygrali przygodę „Gruby goblin”. Na początku następnej fazy kampanii gracz-mroczny władca zagrywa kartę pogłosek „Poszukiwacz złota”. Podczas najbliższego kroku wybierania następnej przygody bohaterowie decydują się podjąć przygodę „Poszukiwacz złota”. Gracze natychmiast zabierają się za jej przygotowanie.

Ostatecznie to gracz-mroczny władca wygrywa przygodę „Poszukiwacz złota”. Gracze sięgają do części poświęconej nagrodom z Księgi Przygód. Tam otrzymują polecenie umieszczenia w grze karty zaawansowanej przygody „Uzbrojeni po zęby”. Mroczny władca odnajduje kartę zaawansowanej przygody „Uzbrojeni po zęby” i umieszcza ją odkrytą na obszarze gry. Ta przygoda będzie dostępna podczas przyszłego kroku wybierania następnej przygody fazy kampanii z aktu II.

Do tej pory gracze zakończyli tylko jedną przygodę aktu I z notesu kampanii – zanim będą mogli przejść do interludium, muszą zakończyć jeszcze dwie.

KARTY ZAAWANSOWANYCH PRZYGÓD

Karty zaawansowanych przygód przedstawiają specjalne przygody, które wchodzi do gry w momencie wskazanym przez jakiś efekt (na przykład, jako nagroda za wygranie przygody).

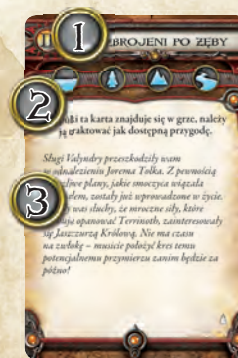
Na rewersie karty zaawansowanej przygody wyszczególniono specjalne nagrody, które otrzymają bohaterowie lub mroczny władca, gdy wygrają tę przygodę. Gracze otrzymają nagrodę tylko, jeśli nakazuje to część poświęcona nagrodom opisu danej przygody z Księgi Przygód. Sama karta opisuje czas i sposób wykorzystania danej nagrody.

Karty zaawansowanych przygód są dwustronne, a treść obu stron jest jawna. Każdy gracz może w dowolnej chwili dokładnie obejrzeć daną kartę zaawansowanej przygody.



KARTA
ZAAWANSOWANEJ
PRZYGODY

OPIS KARTY ZAAWANSOWANEJ PRZYGODY



AWERS KARTY
ZAAWANSOWANEJ PRZYGODY



REWERS KARTY
ZAAWANSOWANEJ PRZYGODY

1. **Nazwa:** Tutaj znajduje się nazwa danej karty zaawansowanej przygody, a także symbol aktu, podczas którego można się jej podjąć.
2. **Symbole podróży:** Tutaj znajdują się symbole podróży wykorzystywane podczas kroku podróży fazy kampanii.
3. **Tekst fabularny:** Tutaj znajduje się fabuła opisująca daną przygodę.
4. **Nagroda dla mrocznego władcy:** Tutaj opisano specjalną nagrodę, którą otrzyma mroczny władca, jeśli wygra tę przygodę.
5. **Nagroda dla bohaterów:** Tutaj opisano specjalną nagrodę, którą otrzymają bohaterowie, jeśli wygrają tę przygodę.

KSIĘGA PRZYGÓD

W tym rozszerzeniu znajduje się pięć nowych przygód do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*. Używając kart pogłosek (patrz „Pogłoski” na stronie 7) gracze mogą wprowadzić te przygody do dowolnej kampanii.

Ta Księga Przygód działa w podobny sposób do Księgi Przygód z podstawowej gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*. Gracze powinni przestrzegać normalnych zasad przygotowania przygody, znajdujących się w tamtej Księdze Przygód, uwzględniając zawarte tu wyjątki.

ROZGRYWKĄ PODSTAWOWĄ I EPICKĄ

Każdą z zawartych w tej Księdze Przygód przygodę można rozegrać oddzielnie. W takim wypadku gracze powinni stosować się do zasad gry podstawowej lub rozgrywki epickiej zawartych w instrukcji do gry *Descent: Wędrówki w mroku 2. edycja*.

Kiedy gracze rozgrywają przygodę z pogłosek poza kampanią, po prostu stosują się do wszystkich zasad z instrukcji z gry podstawowej. Jeśli gracze nie biorą udziału w kampanii, muszą zignorować część poświęconą nagrodom.

Kiedy gracze korzystają z tego rozszerzenia w połączeniu z rozgrywką podstawową lub epicką, wykorzystują wszystkie zawarte w tej instrukcji zasady z wyjątkiem kart pogłosek. Z nowych bohaterów, potworów, sekretnych pomieszczeń, klas, przedmiotów i stanów należy korzystać zgodnie z zasadami zawartymi w tej instrukcji.



OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Adam Sadler i Brady Sadler

Rozwój zawartości twórczej: Daniel Lovat Clark i James Kniffen

Redakcja i korekta: Adam Baker i Mark Pollard

Projekt graficzny: Dallas Mehlhoff, Evan Simonet i Wil Springer

Główny kierownik artystyczny: Andrew Navaro

Okładka: Alex Aparin

Ilustracja kafelków planszy: Henning Ludvigsen

Pozostałe ilustracje: Charlene Le Scanff i Frank Walls

Kierownictwo produkcji: Laura Creighton i Eric Knight

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Wersja polska: Galakta 2012

Tłumaczenie: Marcin Welnicki

Testerzy: Brad Andres, Nichole Arcand, Collin Babcock, Jhonn Clements, Chris J Davis, Jasmine Diaz, Michaela Fischer, Simon Forsbrook, Nicholai Fugate, Trevor Gould, Josh Grace, Robb Graves, Matt Grev, Ben Hancock, Jeff Hanson, Ben Hutching, Brian Jakubiak, Sean Joesbury, Peter Lacko, Oliver Lan, Jasmine Lau, Susie Lee, Josh Lewis, Scott Lewis, Andrew Liberko, Dennis Lui, Martin Lux, Timo Meyer, Lisa Olson, Emily O'Neil, Mark Pollard, Andrew Prince, Chris Rivera, Matt Running, Raimund Ruppel, Sarah Sadler, Cassie Seichter, Gene Seichter, Christoph Schnorpfeil, John Teed, Jenna Thomlinson, Zach Wageman, Jason Walden, Cuan Webster i Amanda Wells

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Descent: Wędrówki w mroku, Legowisko jaszczura, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply oraz logo FFG są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem 651-639-1905. Zachowaj te informacje. Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy ze względu na drobne elementy. Faktyczne elementy mogą się różnić od zamieszczonych powyżej. Wyprodukowano w Chinach. TO NIE JEST ZABAWKA. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.

Odwiedź nas w sieci
www.Galakta.pl



OPIS POTWORÓW



Smoczy strażnicy: Nikt dokładnie nie wie, skąd się wzięli, ale nie ulega wątpliwości, że trzeba z nimi liczyć! Chodzą niczym ludzie, ale latają jak smoki. Pozostawiają za sobą jedynie szlak zniszczenia. Większość ludzi nie rozumie ich poczucia honoru i obowiązku, co nie oznacza, że nie posiadają tych cech. W obronie pobratymców walczą do śmierci.



Ogniste chochliki: Malutkie szatańskie gagatki, zrodzone z płomienia i siarki. Pragną tylko jednego: by cały świat ogarnął szalejący ogień.

OPIS POSTACI

BOHATEROWIE

Reynhart Godny: Reynhart pochodzi z długiej linii rycerzy dagańskich i przeznaczona mu była chwalebna kariera w służbie Cytadeli. W wieku zaledwie dziewięciu lat został giermkim sir Nessly'ego, a przed jedenastymi urodzinami uczestniczył już w bitwach. Cóż z tego, kiedy młodemu Reynhartowi pisana była tragedia. Kiedy przygotowywał zbroję sir Nessly'ego na coroczny turniej rycerski barona Zacharetha, zobaczył, jak do namiotu jego pana zakrada się zamaskowany nieznajomy z dżutem w dłoni. Reynhart wiedział, co zamierza przybysz, bowiem uszkodzenie zbroi tuż przed zmaganiem było częstą zagrywką niegodnych, zdradzieckich rycerzy. Giermek dobył miecza i śmiertelnie ranił nieznajomego – którym okazał się być kuzyn Zacharetha i królewski skarbnik w jednej osobie. Reynhart musiał uciekać by uniknąć ścięcia. Od tego czasu sprzedaje swoje usługi jako najemnik, próbując zachować anonimowość i wyczekując dnia, kiedy będzie mógł zemścić się na Zacharethcie.

Wielki mag Quellen: Tak jak sugeruje jego wątpliwy tytuł, Quellen jest elfem, który nie przebywa już w Aymhelinie. W mistycznych organizacjach Latari taka ranga w ogóle nie istnieje, a nawet gdyby, ktoś tak młody jak Quellen nie wspiąłby się tak wysoko nie spędziwszy przynajmniej stu lat w służbie lorda Aenoetha. Tajemnicza więź Quellena ze światem natury skłoniła go do podróży do zewnętrznych krain, z dala od miejsca, które ludzie nazywają „Zieloną Bramą”. W przeciwieństwie do wielu Latari, Quellen świetnie dogaduje się z innymi rasami Terrinoth. Bawi go prostoduszność ludzi, kunszt krasnoludów, tradycje orków i dziwactwa gnomów. Z tego też powodu Quellen używa swych mocy, aby chronić tych, którzy nadali mu jego tytuł.

POPLECZNIICY

Valyndra: Lud Rhynnu dobrze zna tę starożytną smoczycę. O jej miłości do złota, ognia i chaosu krążą ponure legendy. Jaszczurza Królowa ma w zwyczaju palić do gołej ziemi każdą osadę i budynek, wzniesione zbyt blisko granic jej królestwa - które wydaje się zmieniać położenie mniej więcej raz na sto lat.

Niektórzy powiadają, że to Valyndra stworzyła pierwszego smoczego mieszkańca i stąd wziął się jej tytuł Jaszczurzej Królowej. Bez względu na to, czy miała coś wspólnego z tajemnicą pochodzenia mieszkańców, zdaje się darzyć ich matczyną miłością. Gdy inni odrzucają te pokraczne istoty, ona zapewnia im honorowe miejsce na swym ukrytym dworze. To dzięki swym straszliwym sługom Valyndra może bez końca dorzucać złoto do swych wielkich kufrów, chociaż śmiertelny umysł nie potrafi pojąć, po cóż jej ono.

Legowisko Valyndry jest równie legendarne, co jego mieszkanka. To tu, według podań, kończą wszystkie skarby Rhynnu. Wielu poszukiwaczy przygód poświęciło życie, aby odnaleźć i ograbić komnaty Jaszczurzej Królowej. Niestety, ci, którym udało się powrócić, milczą na ten temat...